

**APLIKASI PEMBELAJARAN BAHASA DAYAK NGAJU  
KALIMANTAN TENGAH BERBASIS SMARTPHONE  
ANDROID**

**TUGAS AKHIR**

Sebagai Persyaratan Guna Meraih Gelar Sarjana Strata 1  
Teknik Informatika Universitas Muhammadiyah Malang



Disusun oleh:

**CATUR RAHMADANI NUARI**

**201310370311140**

**JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA  
FAKULTAS TEKNIK  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MALANG**

**2018**

**LEMBAR PERSETUJUAN**  
**APLIKASI PEMBELAJARAN BAHASA DAYAK NGAJU**  
**KALIMANTAN TENGAH BERBASIS SMARTPHONE**  
**ANDROID**

**TUGAS AKHIR**

Sebagai Persyaratan Guna Meraih Gelar Sarjana Strata 1  
Teknik Informatika Universitas Muhammadiyah Malang


Disusun oleh:

**CATUR RAHMADANI NUARI**


**201310370311140**

Mengetahui / Menyetujui,

**Dosen Pembimbing 1**

  
**Lailatul Husniah, S.ST, M.T.**  
**NIDN. 0730108401**

**Dosen Pembimbing 2**

  
**Wildan Suharso, S.Kom, M.kom.**  
**NIDN. 0730038405**

**LEMBAR PENGESAHAN**

**APLIKASI PEMBELAJARAN BAHASA DAYAK NGAJU  
KALIMANTAN TENGAH BERBASIS SMARTPHONE  
ANDROID**

**TUGAS AKHIR**

Telah Memenuhi Persyaratan Guna Meraih Gelar Sarjana Strata 1  
Teknik Informatika Universitas Muhammadiyah Malang

Disusun Oleh:

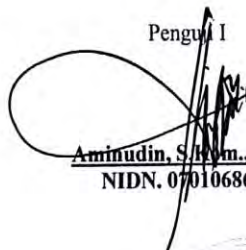
**Catur Rahmadani Nuari**

**201310370311140**

Tugas Akhir ini telah diuji dan dinyatakan lulus melalui sidang majelis penguji  
pada tanggal 22 Januari 2018

Menyetujui,

Penguji I

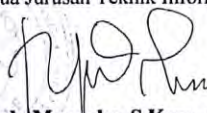
  
**Aminudin, S.Pd., M.Cs**  
NIDN. 0701068603

Penguji II

  
**Evi Dwi Wahyuni, S.Kom., M.Kom**  
NIDN. 0718108701

Mengetahui,

Ketua Jurusan Teknik Informatika

  
**Yuda Munarko, S.Kom., M.Sc**  
NIP. 108.0611.0443

## KATA PENGANTAR

Dengan mengucapkan syukur kehadiran Allah SWT. yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir yang berjudul “APLIKASI PEMBELAJARAN BAHASA DAYAK NGAJU KALIMANTAN TENGAH BERBASIS SMARTPHONE ANDROID”. Penyusunan tugas akhir ini ditujukan untuk melengkapi persyaratan secara akademis guna memperoleh gelar sarjana dalam program studi Teknik Informatika Universitas Muhammadiyah Malang.

Dalam penyusunan tugas akhir ini, penulis mendapatkan banyak bantuan, baik berupa bimbingan dan informasi dari berbagai macam belah pihak yang semuanya sangat membantu dalam kelancaran penyusunan tugas akhir ini. Pada kesempatan ini, penulis ingin memberi ucapan terima kasih kepada yang terhormat:

1. Kedua orang tua tercinta yang selalu memberikan semangat, motivasi dan doa sehingga penulis bisa menuntaskan pengerjaan tugas akhir ini.
2. Bapak Wildan Suharso dan Ibu Lailatul Husniah selaku pembimbing penulis yang sudah membimbing sepenuh hati guna menyelesaikan pengerjaan skripsi ini.
3. Ibu Siti Rumilah selaku kepala sekolah SDN 2 Mentawa Baru Hulu Sampit yang telah memberikan kesempatan dan izin kepada penulis untuk meminjam buku bahasa daerah dari sekolahan tersebut.
4. Semua dosen Teknik Informatika UMM yang telah mendidik penulis dengan ilmu yang bermanfaat.
5. Semua teman-teman Teknik Informatika UMM khususnya angkatan 2013
6. Serta semua pihak yang tidak bisa penulis sebutkan satu persatu atas bantuannya baik secara moril maupun materil dalam mendukung pengerjaan tugas akhir ini.

Penulis menyadari bahwa dalam pembuatan laporan ini masih mempunyai kekurangan yang tidak sedikit, oleh sebab itu kritik dan saran yang bersifat membangun sangatlah diharapkan oleh penulis guna penyempurnaan dan perbaikan laporan tugas akhir ini.

Malang, 8 Februari 2018

Penulis



## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	
LEMBAR PERSETUJUAN	
LEMBAR PENGESAHAN	
LEMBAR PERNYATAAN	
ABSTRAK .....	i
ABSTRACT .....	ii
KATA PENGANTAR .....	iii
DAFTAR ISI .....	v
DAFTAR TABEL .....	ix
DAFTAR GAMBAR .....	xi
DAFTAR LAMPIRAN .....	xiv
BAB I PENDAHULUAN .....	1
1.1. Latar Belakang .....	1
1.2. Rumusan Masalah .....	3
1.3. Tujuan Penelitian .....	3
1.4. Batasan Masalah .....	4
1.5. Metodologi Penelitian .....	4
1.6. Sistematika Penulisan .....	5
BAB II LANDASAN TEORI .....	6
2.1. Penelitian Terdahulu .....	6
2.2. Dayak .....	6
2.2.1. Bahasa Dayak Ngaju .....	7
2.3. Media Pembelajaran .....	9
2.3.1. Pengertian Pembelajaran .....	9
2.3.2. Pengertian Media Pembelajaran .....	9
2.3.3. Fungsi Media Pembelajaran .....	10
2.3.4. Manfaat Media Pembelajaran .....	10
2.4. Aplikasi .....	11
2.4.1. Aplikasi Mobile .....	11

2.5. <i>Java</i> .....	11
2.5.1. <i>Java Development Kit</i> .....	11
2.6. <i>Metode Multimedia Development Life Cycle</i> .....	12
2.7. <i>Android</i> .....	13
2.7.1. <i>Fitur Android</i> .....	15
2.7.2. <i>Pengembangan Android</i> .....	16
2.7.3. <i>SDK</i> .....	16
2.7.4. <i>SQLite</i> .....	16
2.8. <i>XML (Extensible Markup Language)</i> .....	17
2.9. <i>UML (Unified Modelling Language)</i> .....	17
2.9.1. <i>Use Case Diagram</i> .....	18
2.9.2. <i>Activity Diagram</i> .....	19
2.9.3. <i>Sequence Diagram</i> .....	20
2.9.4. <i>Class Diagram</i> .....	21
2.10. <i>Pengujian Skala Likert</i> .....	21
<b>BAB III ANALISA DAN PERANCANGAN SISTEM</b> .....	24
3.1. <i>Pengumpulan Data</i> .....	24
3.1.1. <i>Wawancara</i> .....	24
3.1.2. <i>Observasi</i> .....	24
3.1.3. <i>Studi Literatur</i> .....	25
3.2. <i>Multimedia Development Life Cycle</i> .....	25
3.2.1. <i>Concept</i> .....	26
3.2.1.1. <i>Kebutuhan Fungsional</i> .....	26
3.2.1.2. <i>Kebutuhan Non Fungsional</i> .....	26
3.2.2. <i>Design</i> .....	27
3.2.2.1. <i>Struktur Menu</i> .....	27
3.2.2.2. <i>Storyboard</i> .....	28
3.2.2.3. <i>Use Case Diagram</i> .....	34
3.2.2.4. <i>Activity Diagram</i> .....	35
3.2.2.5. <i>Sequence Diagram</i> .....	40
3.2.2.6. <i>Class Diagram</i> .....	47
3.2.3. <i>Material Collecting</i> .....	48

3.2.4. <i>Assembly</i> .....	48
3.2.5. <i>Testing</i> .....	50
3.2.6. <i>Distribution</i> .....	50
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN.....	51
4.1. Implementasi.....	51
4.1.1. Batasan Implementasi.....	51
4.1.2. Kebutuhan Perangkat Lunak.....	51
4.1.3. Implementasi Perangkat Keras.....	51
4.1.4. Implementasi <i>Interface</i> .....	52
4.1.4.1. <i>Splash Screen</i> .....	52
4.1.4.2. Halaman Menu Utama.....	53
4.1.4.3. Halaman Kamus .....	54
4.1.4.4. Halaman Materi.....	56
4.1.4.5. Halaman Materi 1 .....	56
4.1.4.6. Halaman Bilangan .....	57
4.1.4.7. Halaman Gramatika Bahasa .....	57
4.1.4.8. Halaman Kata Imbuhan.....	58
4.1.4.9. Halaman Kalimat Aktif dan Pasif .....	58
4.1.4.10. Halaman Sinonim.....	59
4.1.4.11. Halaman Antonim.....	60
4.1.4.12. Halaman Kata Keterangan.....	60
4.1.4.13. Halaman Kata Hormat .....	61
4.1.4.14. Halaman Materi 2.....	61
4.1.4.15. Halaman Percakapan.....	62
4.1.4.16. Halaman Dialog Percakapan.....	62
4.1.4.17. Halaman Ungkapan.....	63
4.1.4.18. Halaman Materi 3.....	64
4.1.4.19. Halaman Tradisi.....	65
4.1.4.20. Halaman Konten Tradisi .....	65
4.1.4.21. Halaman Tarian Daerah .....	66
4.1.4.22. Halaman Konten Tarian Daerah .....	66
4.1.4.23. Halaman Alat Tradisional .....	67



4.1.4.24. Halaman Konten Alat Tradisional .....	68
4.1.4.25. Halaman Menu Latihan.....	69
4.1.4.26. Halaman Soal .....	69
4.1.4.27. Halaman Skor.....	70
4.1.4.28. Halaman Tentang .....	72
4.2. Pengujian .....	73
4.2.1. Skenario Pengujian Blackbox.....	73
4.2.1.1. Hasil Pengujian Blackbox .....	74
4.2.2. Skenario Pengujian <i>User Acceptance Test</i> .....	76
4.2.2.1. Hasil Pengujian <i>User Acceptance Test</i> .....	77
4.3. Kesimpulan Hasil Pengujian.....	84
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	85
5.1. Kesimpulan.....	85
5.2. Saran .....	85
DAFTAR PUSTAKA .....	86
LAMPIRAN	

## **DAFTAR LAMPIRAN**

Lampiran 1 Surat Izin

Lampiran 2 Hasil Wawancara

Lampiran 3 Hasil Kuesioner Responden

Lampiran 4 Buku Bahasa Daerah



## DAFTAR PUSTAKA

- [1] L. Hakim and S. Meini, "Pengembangan Aplikasi Andronika Berbasis Android pada Mata Pelajaran Teknik Elektronika di SMK Negeri 2 Surabaya," *J. Pendidik. Tek. Elektro*, vol. 4, no. 3, pp. 795–804, 2015.
- [2] Wikipedia, "Bahasa Ngaju - Wikipedia bahasa Indonesia, ensiklopedia bebas." [Online]. Available: [https://id.wikipedia.org/wiki/Bahasa\\_Ngaju](https://id.wikipedia.org/wiki/Bahasa_Ngaju). [Accessed: 21-May-2017].
- [3] P. Poerwadi, "Penanganan Bahasa Dayak yang Hampir Punah dan sudah Punah | Mari Berbagi!," 2008. [Online]. Available: <https://pondokbahasa.wordpress.com/2008/12/15/penanganan-bahasa-dayak-yang-hampir-punah-dan-sudah-punah/>. [Accessed: 21-May-2017].
- [4] Y. J. Indratno, R. J. Iskandar, A. Yulius, and T. Informatika, "INDONESIA KE BAHASA DAYAK BERBASIS ANDROID," pp. 1–11.
- [5] M. Singarimbun, "Beberapa aspek kehidupan masyarakat dayak," 1987.
- [6] T. Suan, "Bahasa Dayak Ngaju Sebagai Bahasa Pengantar di Kalimantan Tengah | Jurnal Toddoppuli." [Online]. Available: <https://jurnaltoddoppuli.wordpress.com/2014/08/27/bahasa-dayak-ngaju-sebagai-bahasa-pengantar-di-kalimantan-tengah/>. [Accessed: 11-Apr-2017].
- [7] U. Rahayu, "Panggilan Hormat dalam Bahasa Dayak Sampit | KSDC." [Online]. Available: <http://kotasampit.com/post/468/panggilan-hormat-dalam-bahasa-dayak-sampit/>. [Accessed: 04-Sep-2017].
- [8] D. Iper, *Aku Sinta Basa Dayak Ngaju*. 2007.
- [9] Lindataway, "TANDING ( TAMPENGAN ) peribahasa Dayak Ngaju." [Online]. Available: <https://lindataway.wordpress.com/2009/04/17/tanding-tampengan-peribahasa-ngaju/>. [Accessed: 04-Sep-2017].
- [10] A. Ima Nurjayanti, "Pengembangan Multimedia Pembelajaran Matematika Berbasis Android Untuk Siswa Kelas 3 Sekolah Dasar," vol. XXXIII, no. 2, pp. 1–141, 2015.
- [11] N. HIDAYATI, "Analisis Penggunaan Media Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Ekonomi Materi Akuntansi Kelas Xi Ips Di Sma Negeri 1 Gedangan Sidoarjo," 2013.

- [12] M. Hikmatyar, "Analisis pengembangan game edukasi 'indonesiaku' sebagai pengenalan warisan budaya indonesia untuk anak usia 12-15 tahun tugas akhir skripsi," 2015.
- [13] G. P. F. Dewi, "Pengembangan Game Edukasi Pengenalan Nama Hewan Dalam Bahasa Inggris Sebagai Media Pembelajaran Siwa SD Berbasis Macromedia Flash," 2012.
- [14] D. Permatasari and A. Falah, "Aplikasi Pembelajaran Ilmu Tajwid Berbasis Android (Studi Kasus: Madrasah Ar-Rahman Bandung)," *J. Teknol. dan Inf.*, 2015.
- [15] "4 Pengertian Aplakasi Android Menurut Para Ahli." [Online]. Available: <http://www.indonesiastudent.com/pengertian-aplakasi-android-menurut-para-ahli/>. [Accessed: 04-Sep-2017].
- [16] A. N. Arrasyid, "Aplikasi Kamus Bahasa Daerah Tolaki Berbasis Android," vol. 1, no. 1, pp. 62–68, 2016.
- [17] F. N. Hakim and V. G. Utomo, "Perancangan Aplikasi Mad Dalam Al-Quran Berbasis Android," vol. 7, no. 3, pp. 59–67, 2015.
- [18] P. Studi, T. Informatika, S. Tinggi, M. Informatika, and D. A. N. Komputer, "Aplikasi pengenalan ilmu tajwid berbasis android," pp. 1–15, 2014.
- [19] D. Satuan, "Perancangan Multimedia Pembelajaran Fisika Pada Materi Besaran," pp. 563–568, 2017.
- [20] Y. Efendi, T. Wira, and E. Khoirunnisa, "Penerapan Teknologi Ar (Augmented Reality) Pada Pembelajaran Energi Angin Kelas Iv Sd Di Rumah Pintar Al-Barokah," *Stud. Inform.*, vol. 9, no. 1, pp. 29–47, 2016.
- [21] E. Suryanah, F. L. Rais, C. Bunga, and S. Dewi, "Rancangan Pembelajaran Interaktif Bahasa Inggris untuk Siswa Sekolah Dasar Pada Handphone Berbasis Android," no. 25, 2013.